SPAWN

THE DARK AGES

VENTA EXCLUSIVA EN LA UNIÓN EUROPEA

nº18
1,70 euros

WORLD COMICS

SPAWN.COM

TODD McFARLANE E IMAGE COMICS PRESENTAN

18 | CRUCIFICADO

GUIÓN
STEVE NILES

LÁPIZ
NAT JONES

TINTA
JONATHAN GLAPION
KEVIN CONRAD

COLOR
JAY FOTOS
DREW HUTCHINSON

PORTADA
ASHLEY WOOD

TRADUCCIÓN
SANTIAGO GARCÍA

ROTULACIÓN
PILAR TOMEO

REALIZACIÓN TÉCNICA
CARLOS MONTE

SPAWN CREADO POR
TODD McFARLANE

WWW.DOMIORELTK
CRG
DOT WILDCATS

Información Planeta-DeAgostini: *www.planetadeagostinicomics.com*
Compra de cómics: *www.planetacomic.com/Planeta*

SPAWN® The Dark Ages nº 18. (4ED9). Publicación mensual de Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. Aribau, 185. 08021–Barcelona. Es una realización de World Comics. Presidente: José Manuel Lara Bosch. Consejero Delegado: Carlos Fernández. Director Editorial: Jesús Pece. Editora: Cristina de Avilés. Copyright © 2002 Editorial Planeta-DeAgostini, S.A. sobre la presente edición. Reservados todos los derechos. Este número comprende el material del comic-book *Spawn® The Dark Ages* nº 18 (IX/00). Spawn®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 2000 of Todd McFarlane Productions, Inc. All other related characters are Trademark™ and Copyright © Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Image®, its logo, and its symbol are registered Trademarks™ 1992 of Image Comics, Inc. Copyright © 1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. Imprime: Litusa. Polígono Industrial Can Calderón. Avda. de la Marina 74-76, nave 1. 08830–Sant Boi de Llobregat (Barcelona). Depósito legal: B-7347-01. (X/02). Distribuye: Logista. Polígono Industrial de Alcobendas. 28108–Alcobendas (Madrid). Packager: Trioptria. El precio en Ceuta, Canarias y Melilla incluye gastos de transporte. Printed in Spain/Impreso en España.

TODD McFARLANE PRODUCTIONS
SPAWN.COM

Rhyll.
Esto arderá muy bien, ¿no crees, pequeño?
Gluubbleee.
¿Eh? ¿Quién es?
¿Qué?
Dios no...

Norte.

Aunque el sol de la mañana se desliza a través del denso bosque, proporciona escasa luz para el Sacerdote Druida que se abre camino débilmente a través del follaje.

Ha viajado sin descanso durante días. Está agotado, hambriento y delirante por las preguntas imposibles que afligen su exhausta mente.

¿Puede contenerse el mal? ¿Puede mantenerse cautivo, prisionero en una jaula como un rehén?

La mayoría, incluso los más sabios del país, dirían que es imposible contener al mal. Que el mal no es algo que pueda ser tocado, oído o degustado.

Pero este Sacerdote Druida, uno de los últimos en sobrevivir a la matanza romana, dedicará su vida a realizar esta imposibilidad.

Dentro de la jaula, la misma esencia del Infierno, la orina de Malebolgia... maldad pura, la depravación líquida conocida como Necroplasma.

Utilizando técnicas conocidas sólo por los Druidas, el Necroplasma fue extirpado del mismo cuerpo de un Engendro.

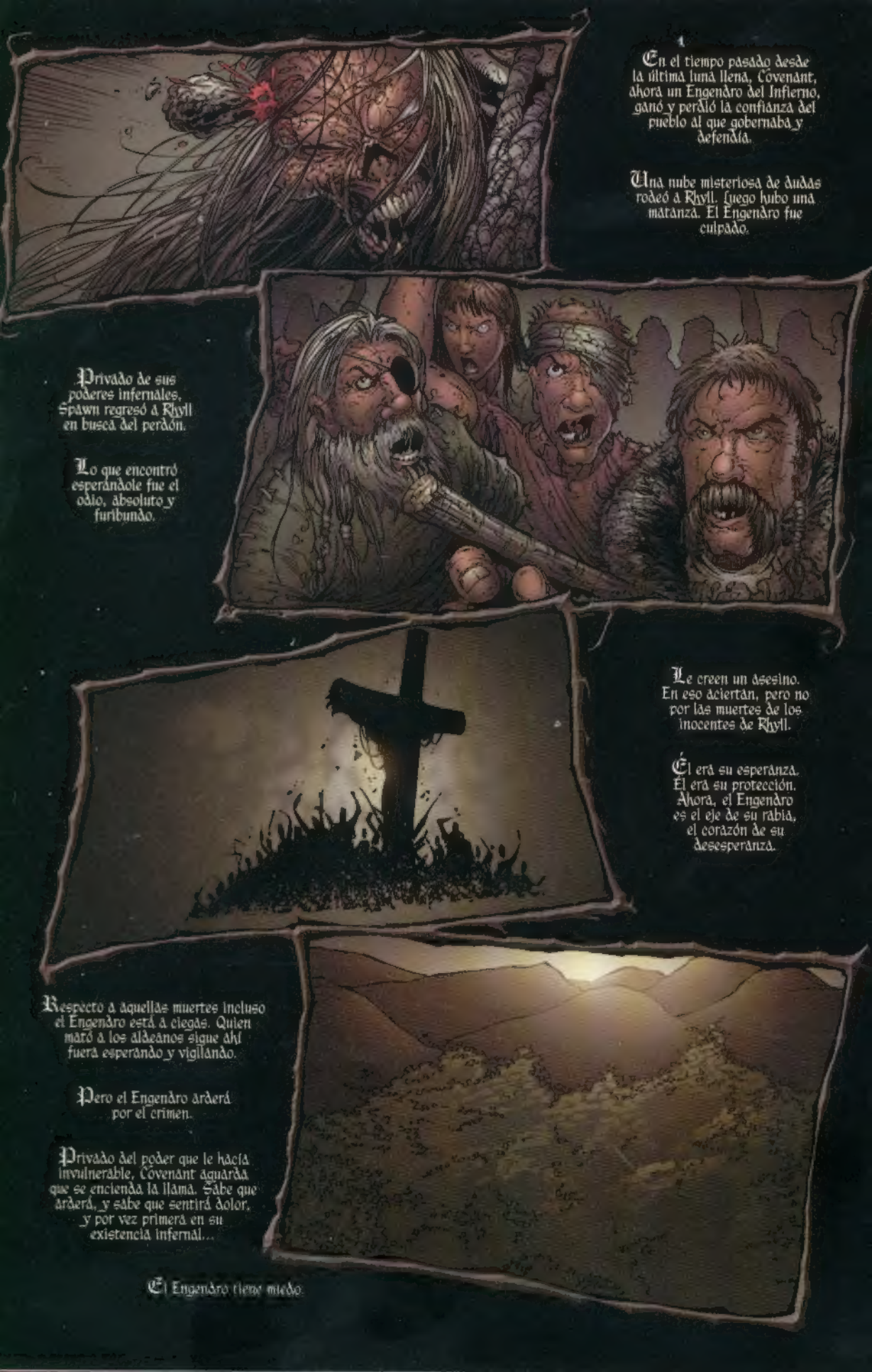
¿Quién anda ahí? Muéstrate.
Si llega hasta allí, el Druida guardará el mal en su escondrijo del Norte. No estará solo.
Recibí noticia de tu llegada.
Estoy a tu disposición. Te serviré como tú nos has servido.
¿Está preparado el refugio?
Sí.
Llévame allí.
¿Cómo te llaman, Iceni?
Me llaman Makus.

Aquí.
Perfecto.
El Druida y el Iceni, dos razas moribundas, protegerán el mal con sus vidas, pues ahora que han capturado el mal se han convertido en objetivos.
¡Pero están listos.
Gareth ha sobrevivido a matanzas de ejércitos invasores. Ha contemplado crueldades inimaginables; humillaciones, torturas, violaciones y asesinatos.
No teme a los nuevos dioses que han elegido la Tierra como su campo de batalla.
No, el Druida sabe que verán y tal vez, sólo tal vez, sabrán que su egoísta arrogancia no ha pasado desapercibida para las antiguas religiones. Que ellos también tienen intereses en el planeta.
La vigilia ha comenzado. La línea ha sido trazada en la arena.
Que vengan. Sean de tu llamado Cielo o de tu simplón Infierno, estaré listo.

Por fin...
Después de tantos años.
Después de tantos pesares.
Después de tanto dolor, muerte y devastación.
Por fin...
¿Qué?
...la pesadilla ha terminado.
No...

Y empieza otra pesadilla.
¡Maldito sea el diablo! ¡Quemadle!
Soltadme. Yo no cometí este crimen.

¡Quemad al asesino!
¡Quemad al mentiroso!


1
En el tiempo pasado desde la última luna llena, Covenant, ahora un Engendro del Infierno, ganó y perdió la confianza del pueblo al que gobernaba y defendía.
Una nube misteriosa de dudas rodeó a Rhyll. Luego hubo una matanza. El Engendro fue culpado.
Privado de sus poderes infernales, Spawn regresó a Rhyll en busca del perdón.
Lo que encontró esperándole fue el odio, absoluto y furibundo.
Le creen un asesino. En eso aciertan, pero no por las muertes de los inocentes de Rhyll.
Él era su esperanza. Él era su protección. Ahora, el Engendro es el eje de su rabia, el corazón de su desesperanza.
Respecto a aquellas muertes incluso el Engendro está a ciegas. Quien mató a los aldeanos sigue ahí fuera esperando y vigilando.
Pero el Engendro arderá por el crimen.
Privado del poder que le hacía invulnerable, Covenant aguarda que se encienda la llama. Sabe que arderá, y sabe que sentirá dolor, y por vez primera en su existencia infernal...
El Engendro tiene miedo.

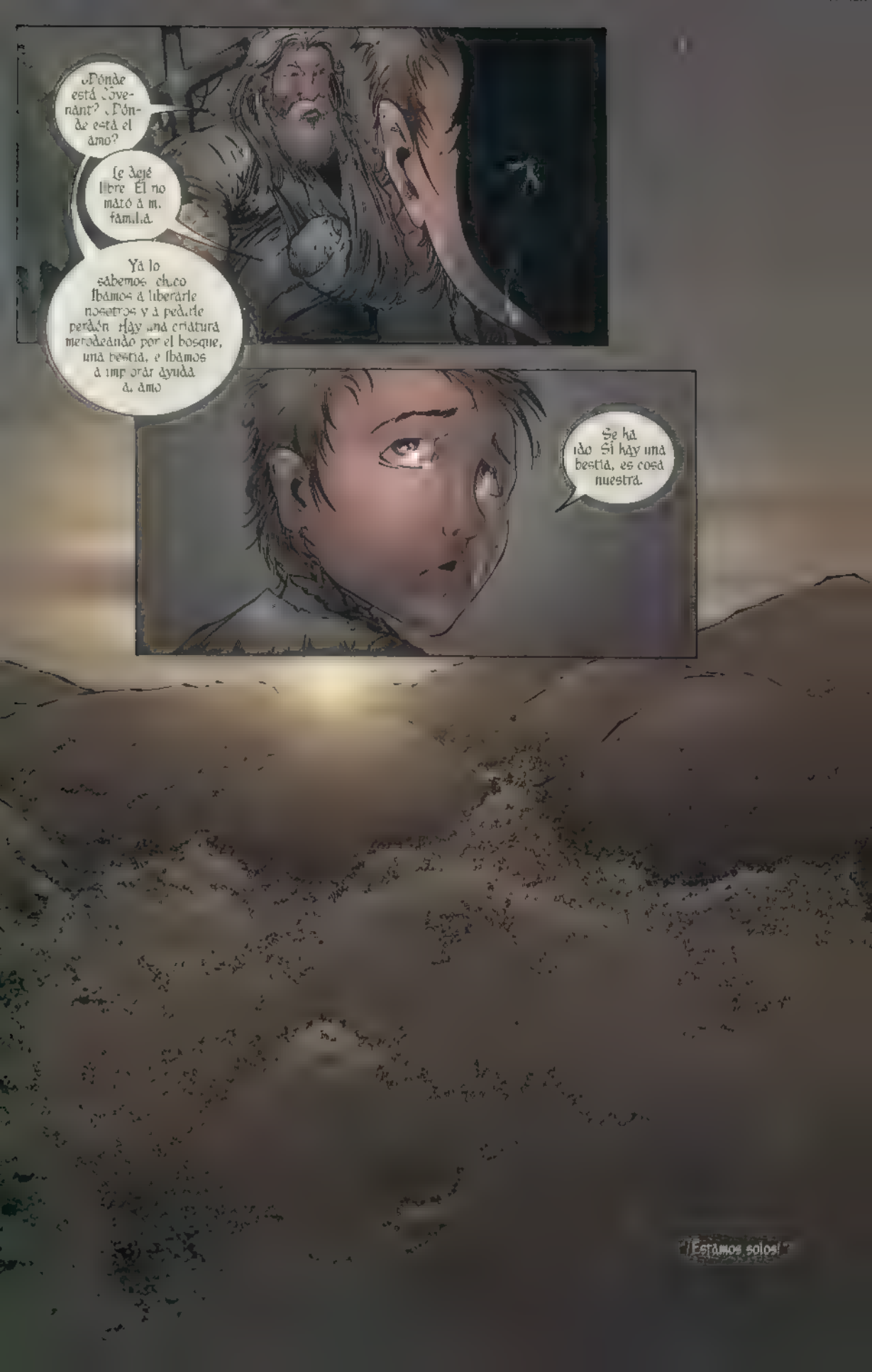
¡Socorro!
¡Está muerta!
¿Qué ocurre, chico? ¿Quién está muerta?
Venid, rápido. ¡Están muertos! ¡Aprisa! ¡Aprisa!

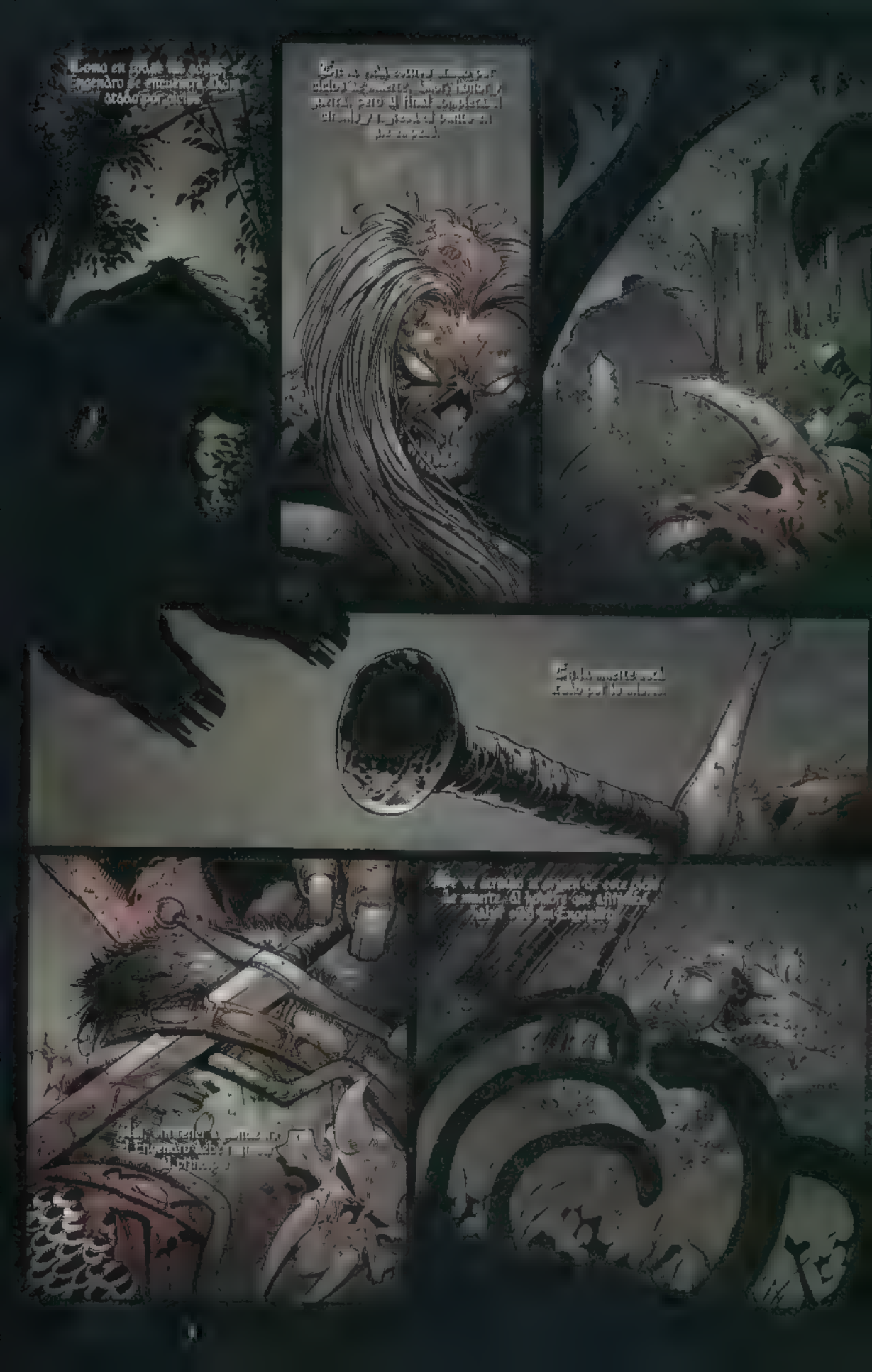
¡Oh Dios! Es horrible!
Algo va mal en estos bosques
¡Fue el amo con sus trucos! ¡Te digo que es el diablo mismo!
Silencio, viejo. Creo que ya hemos tenido bastante locura por un día
¿Qué quieres decir? ¿Quién excepto el amo podría matar a tantos en tan poco tiempo?
Estas heridas son frescas. Mira cómo sangran
Puede que no fuera el amo quien causó las muertes, Fergus.
Sí. Creo que hemos cometido un terrible error
He oído historias en el bosque que no se pueden explicar. Lo que intento decir es que por lo que a éste respecta, no pudo ser el amo porque estuvo atado desde que llegó.
¡Qué es esa tontería! ¡Habla claro!
Lo que estoy diciendo es que hay otra cosa en estos bosques. Algo distinto del amo. Algo oscuro. Algo malo.
Hay una bestia en estos bosques

¿Por qué no rompes las cuerdas y huyes?
No puedo
Estoy débil
El miedo que había consumido el corazón del Engendro remite cuando el muchachito, tan joven pero tan sabio, sube para ayudarle en su hora de necesidad.
Aunque pensando egoístamente en su propia libertad, en su propia vida, el Engendro no puede evitar preguntarse cómo un muchacho como él ha sobrevivido.
En estos tiempos oscuros, el muchacho ha visto la muerte tan a menudo como el amanecer y ha contemplado horrores que pondrían de rodillas a un hombre adulto.
Pero todavía hay sitio en el corazón de este chico para ver a través de la monstruosa apariencia del Engendro, y para que Sphinx se sienta tanto agradecido como desconcertado.

Pero no debería sorprenderle, musita el Engendro. En los centenares de años que ha vivido, como Engendro y como hombre, sólo hay una cosa que ha aprendido...
...a veces, la esperanza llega en recipientes muy pequeños.

Te lo agradezco, pequeño. Te debo la vida.
Mi familia ha muerto, y los espíritus acechan en el bosque. Tengo miedo cuando no estás. Llévame contigo.
Ojalá fuera tan fácil.
No puedo llevarte conmigo. No sé dónde voy
En cuanto a estas cosas que acechan en el bosque, tú eres fuerte y valiente. Cuando tengas miedo, recuérdalo y el miedo desaparecerá.
Los aldeanos regresan. Debo irme, pequeño
Me llamo Alek.
Muy bien, Alek. Te prometo que regresaré
Aquí estaré. No tengo adónde ir.


¿Dónde está Jovenant? ¿Dónde está el amo?
Le dejé libre. Él no mató a mi familia.
Ya lo sabemos, chico. Íbamos a liberarle nosotros y a pedirle perdón. Hay una criatura merodeando por el bosque, una bestia, e íbamos a impedirlo y ayudar al amo.
Se ha ido. Si hay una bestia, es cosa nuestra.
¡Estamos solos!



Al hombre que afirmaba tener las respuestas.
Dije que regresarías.
Eres tan terco como yo a tu edad, Engendro, y
¿Estás listo para abandonar tus estúpidas ideas de cruzadas y heroísmo y trabajar conmigo para poner fin a esta plaga de una vez por todas?
Sí.
¡Dios mío! ¿Qué te ha pasado?

¡Tus ojos! ¡Tu cuerpo! Y, ¿qué es esto?!
¿Sangre?
¡Sangre roja!
¡La sangre roja de un hombre! ¿Cómo es posible?
Fui atacado... emboscado en un círculo de piedras por los Druidas.. me quitaron el poder

¿Qué estás haciendo?
¿No tienes nada que decir?
No trato con hombres normales, chico. Estoy aquí para matar a los malditos y sólo a los malditos.
¿¿Te vas a ir??
No soy maestro de hombres. Vivo para alejar al Engendro de la Guerra. Ya no me interesas.
¿¿Ya no te interesa??
Eso he dicho. ¿Eres sordo además de idiota?

Sí ya no tienes el Necroplasma dentro, entonces Malebolgia estará buscando otra alma oscura que tomar. Estaré allí. Tú ya no. .
Mosca arrogante
. formas parte del plan y debido a esto
¡Uf! ¡Argh!
Decías querer ayudarme, pero era mentira. ¡Mentira!
Has vuelto a sopesar mal tus opciones, Covenant
No soy ni Covenant ni Engenaro. ¡No soy nada! ¡Soy un vacío viviente!
Y eso, como dicen es tu problema.

Me gustaría decirte algo que he querido decir desde hace mucho.
Dilo ahora, cogliostro, antes de que te arranque la vida.
Oye esto, covenant
si volvemos a vernos en este mundo
¡...no lloriquees tanto!

Adiós. Te deseo mejor suerte en esta vida de la que tuviste en la muerte.
N... no... no me dejes.
Tengo una misión. No puedo distraerme. Ni por ti ni por nadie.
Lo siento.
Siempre te he odiado, Cagliostro. Siempre he pensado que sólo vivías para servirte sólo... a ti.
Eso crees tú.
Ahora estás solo, Covenant.

Termina donde empezó, sin más luz en la oscuridad que el Ala que fue escupido por la bilis fétida del Infierno.
El ciclo interminable... nacimiento... vida... muerte, e Infierno.
Y muerte otra vez.
¿Dónde en este mundo oscuro hay un lugar para un hombre que no está vivo ni muerto?
¿Dónde en este mundo solitario hay un hogar para una criatura que ha sido abandonada por el Cielo y por el Infierno de un solo golpe?
No hay respuestas.
Ahora el Engendro aguarda, sintiendo que la sangre se derrama de su cuerpo destrozado, sintiendo un dolor que nunca ha sentido, y lo único que puede pensar es una sola palabra y todo su terrible significado.
Perdido.

SPAWN

THE DARK LETTERS

CELS PIÑOL

No hay nada como caer bien a la juventud, sobre todo cuando es imposible demostrar tu inocencia ante una multitud que clama venganza antorchas en mano. La escena de la conversación del "monstruo" con el chaval parece un homenaje a cierto personaje grande, feo y de cabeza cuadrada... Y es que de eso se trata, de los problemas que tiene un **Spawn** para caer bien a sus vecinos porque no deja de ser eso mismo, un monstruo. Pasemos a las cartas.

SERGIO "RAGNAR" PELLEJERO (Leganés, Madrid), lleva un poco de lío con distintas ediciones y numeraciones, así que vamos a resolvérselas.
Spawn: The Dark Ages no ha cambiado de volumen desde su aparición y la numeración española coincide con la norteamericana (por ejemplo, este número 18 es el mismo número 18 que salió en EE.UU.).
Sam & Twitch va por el Volumen 2 (puedes comprobarlo en la parte superior izquierda de la portada, justo debajo del logotipo de **Image**, donde figura el Volumen, el Número y el Precio). Este Volumen 2 comenzó con el número 15 norteamericano. Lógicamente, el Vol. 1 de ***Sam & Twitch*** contenía los números 1 a 14 USA (no hay pérdida). No hay ningún "one-shot" o número único de ***Sam & Twitch*** perdido por ahí, pero sí los tienes como secundarios habituales en la serie ***Spawn*** desde el primer número.
Ahora le toca el turno a la serie ***Spawn***. Si te fijas en los mismos datos que aparecen bajo el logo de **Image**, verás que también figura un Vol. 2 que comenzó con el número correspondiente al capítulo 101 norteamericano.
Volver a comenzar desde un número 1 ayuda a relanzar una serie, y suele tomarse esa decisión cuando ha terminado un arco argumental o cuando se quiere diferenciar una etapa de otra.
Tus dibujos de **Lord Covenant** son fantásticos, pero de nuevo han llegado a muy baja resolución. Si tu conexión no te permite enviarlos más grandes, mándanoslos en diskette o CD, o en una fotocopia.

Con esta respuesta me pongo al día de las misivas que habéis enviado.
Antes de despedirme como es habitual, doy paso a un comunicado de última hora que, dada su importancia, seguro que os interesa a todos:

"Desde Redacción se informa que la colección *Spawn: The Dark Ages*, que hasta ahora venía apareciendo como serie regular, abandona dicho formato de publicación en este número 18 de la colección.
La Editorial agradece el apoyo de aquellos lectores incondicionales que, mes a mes, han seguido esta obra y, aunque su número no es suficiente como para mantener el formato de comic-book mensual, eso no quiere decir que no existan otras fórmulas que, con esa misma cantidad de lectores, hagan viable la aparición del material aún no publicado.
Existe la firme voluntad de reemprender la publicación de las aventuras de Lord Covenant en formato de libro, pero anunciar ahora una fecha de aparición resulta precipitado, ya que el cambio de formato de publicación obliga necesariamente a recalcular los gastos de producción de dicho material."

Así que ya lo sabéis. Nos despedimos de esta etapa de la colección, esperando reencontraros en futuros campos de batalla. Saludotes...

The Dark Letters
World Comics
Aribau 185
08021–Barcelona
darkages@dreamers.com

Servicio de Venta por Correo: El Catálogo S.L.
Apdo. de Correos 24.341.
08080 Barcelona.
Tel. 93 450 07 68.
www.planetacomic.com/Planeta

¿te gustan los cómics?